

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MEDIA VIDEO MATERI BENCANA GUNUNG BERAPI
PADA EKSTRAKULIKULER SIAGA BENCANA
DI SEKOLAH SMP NEGERI 2 KEMALANG**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Pendidikan Geografi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

INDRI QONITATUN

A610130015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO MATERI BENCANA GUNUNG BERAPI PADA EKSTRAKULIKULER SIAGA BENCANA DI SEKOLAH SMP NEGERI 2 KEMALANG

Diajukan Oleh :

INDRI QONITATUN

A610130015

Artikel publikasi telah disetujui oleh pembimbing skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta untuk dipertanggungjawabkan di
hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 8 Agustus 2017



Prof. Dr. Harsono, SU

NIK. 232

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEPENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MEDIA VIDEO MATERI BENCANA GUNUNG BERAPI
PADA EKSTRAKULIKULER SIAGA BENCANA
DI SEKOLAH SMP NEGERI 2 KEMALANG

Yang dipersiapkan dan dipersembahkan oleh :

INDRI QONITATUN

A610130015

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari Selasa, 10 Oktober 2017

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Prof. Dr. Harsono, SU
(Ketua Dewan Penguji)
2. Siti Azizah Susilowati, S.Si. MP
(Anggota Dewan Penguji I)
3. Drs. Dahroni, M.Si
(Anggota Dewan Penguji II)


(.....)

(.....)

(.....)

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,

Dekan,



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Indri Qonitatun
NIM : A610130015
Program Studi : Pendidikan Geografi
Judul Skripsi : "PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN MEDIA VIDEO MATERI
BENCANA GUNUNG BERAPI PADA
EKSTRAKULIKULER SIAGA BENCANA DI
SEKOLAH SMP NEGERI 2 KEMALANG".

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel publikasi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari terbukti artikel publikasi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 8 Agustus 2017

Yang membuat pernyataan,



Indri Qonitatun
A610130015

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO MATERI BENCANA GUNUNG BERAPI PADA EKSTRAKULIKULER SIAGA BENCANA DI SEKOLAH SMP NEGERI 2 KEMALANG

ABSTRAK

Penelitian pengembangan dilakukan untuk memproduksi media pembelajaran berupa media video yang digunakan sebagai kriteria media pembelajaran yang diterapkan pada siswa sekolah siaga bencana SMP Negeri 2 Kemalang. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kriteria yang digunakan untuk mengembangkan media video pada program kegiatan ekstrakurikuler SSB agar meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat mendeskripsikan tehnik pembuatan pengembangan media video pembelajaran materi bencana gunung berapi. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik deskriptif. Hasil pengembangan adalah terciptanya produk media pembelajaran berupa media video materi bencana gunung berapi berdurasi ± 9 menit. Media video tersebut dapat meningkatkan hasil belajar yaitu rata-rata nilai *post test* siswa sebesar 92,30, sebelum menggunakan media skor rata-rata *pre test* sebesar 53,85 termasuk pada kriteria kurang berminat, meningkat setelah menggunakan media menjadi 38,45% termasuk pada kriteria berminat untuk belajar bencana gunung berapi menggunakan video.

Kata Kunci: Media Video, Bencana Gunung Berapi, Meningkatkan Hasil Belajar

ABSTRACT

Research Development made to produce learning media in the form of video media are used as a learning medium criteria applied to disaster preparedness school students SMP Negeri 2 Kemalang. The purpose of this study is to describe the criteria used to develop video media on a program of extracurricular activities in order to improve the results the SSB student learning, and can describe the techniques of making media development video learning material of volcanic disaster. Types of data used in this research is qualitative data and quantitative data. Techniques of data analysis using quantitative descriptive analysis and descriptive statistical analysis. The results of the development is the creation of learning media products in the form of video media materials volcano disaster lasts ± 9 minutes. The video media can improve learning outcomes i.e. the average value of the post test students of 92.30, before using media score average pre test of 53.85 including on criteria less interested, the media becomes after using increased 38.45% are included on the criterion of interest to study the volcano disaster using video.

Keywords: Media, Video, Volcano Disasters Enhance Learning Results

1. PENDAHULUAN

Bencana alam senantiasa menjadi ancaman besar diberbagai negara termasuk Indonesia, sesuai dengan pernyataan (Hermon, 2015:1) bencana alam merupakan bencana yang terjadi akibat terganggunya keseimbangan komponen-komponen alam tanpa campur

tangan manusia. Bencana alam di Indonesia disebabkan oleh karena Indonesia terletak diantara tiga pertemuan lempeng yaitu lempeng Indo-Australia yang bergerak ke utara, lempeng Eurasia yang bergerak ke selatan, dan lempeng Pasifik yang bergerak dari timur ke barat. Akibat pertemuan tiga lempeng tersebut menyebabkan terjadinya penekanan pada lapisan bawah bumi yang mengakibatkan wilayah negara kepulauan

Indonesia memiliki morfologi yang bergunung-gunung dan relief yang relatif kasar. Indonesia juga dilalui oleh dua jalur pegunungan aktif di dunia yaitu Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania. Lebih dari 30% permukaan bumi, baik di dasar laut hingga daratan tersusun atas ribuan hingga jutaan gunung api. Di Indonesia, terdapat 128 gunung api aktif yang tersebar dari Sabang sampai Merauke, dan sebanyak 84 diantaranya menunjukkan aktivitas eksplosifnya sejak 100 tahun terakhir (Mulyaningsih, 2015).

SMP Negeri 2 Kemalang di Kabupaten Klaten berada berada di lereng gunung Merapi, sehingga lokasi sekolah ini termasuk didalam zona rawan bencana alam letusan Gunung Merapi. Sekolah merupakan lingkungan artifisial yang sengaja diciptakan untuk membina anak-anak kearah tujuan tertentu, khususnya untuk memberikan kemampuan dan ketrampilan sebagai bekal kehidupannya di kemudian hari (Sunarto, 2002). Berdasarkan kerawanan bencana tersebut maka perlu penyampaian materi pembelajaran tentang bencana gunung berapi pada kegiatan ekstrakurikuler SSB.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Kegiatan pembelajaran sangat diperlukan agar siswa mempunyai pengetahuan dan kesiapan menghadapi suatu benca yang harus dilakukan serta tindakan yang dilakukan sebelum dan sesudah bencana terjadi dikuatkan oleh pendapat (Arsyad, 2003:1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Media pembelajaran untuk menyampaikan materi bencana gunung berapi selain menyalurkan informasi berupa pesan- pesan pembelajaran kepada penerima pesan dan membantu mendorong kemauan belajar serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal diatas sesuai dengan pendapat Rusman dalam Miarso (2004:458) bahwa: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan

terkendali”. Media pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu media visual, media audio, dan audio visual dalam menerapkan media pembelajaran tersebut yang dirasa sesuai dan efektif dalam menunjang pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media audio visual yang mencakup perpaduan antara audio suara dan visual gambar.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan karakteristik pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada program kegiatan ekstrakurikuler sekolah siaga bencana, serta dapat mendeskripsikan tehnik pembuatan media video pembelajaran pada program kegiatan ekstrakurikuler sekolah siaga bencana materi bencana gunung berapi.

2. METODE PENELITIAN

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan Model Dick, Carey & Carey (2009) terdapat sepuluh langkah yaitu identifikasi tujuan pembelajaran khusus, analisis instruksional, analisis peserta didik dan konteks, merumuskan tujuan pembelajaran khusus, mengembangkan alat penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, pengembangan bahan ajar, merancang evaluasi formatif, melakukan revisi terhadap program pembelajaran, melakukan evaluasi sumatif. Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 9 langkah yang telah dirancang sesuai dengan model penelitian pengembangan. Subyek pengembangan penelitian ini adalah siswa pada program ekstrakurikuler sekolah siaga bencana SMP Negeri 2 Kemalang, Kabupaten Klaten yang terdiri dari 28 siswa.

Tehnik pengumpulan data yang digunakan untuk pengembangan media video yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara sebagai upaya mendapatkan informasi secara langsung dengan arah pertanyaan yang lebih terbuka. Adapun dalam pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara pada guru SSB dimana guru bebas menjawab pertanyaan berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran pada SMPN 2 Kemalang, Kabupaten Klaten.

2. Kuisisioner

Teknik kuisisioner dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden yaitu siswa SSB SMPN 2 Kemalang untuk mengetahui kebutuhan media video yang diharapkan responden.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menyimpan data yang diperoleh yaitu berupa dokumentasi foto implementasi, data angket pengembangan media pembelajaran, data angket validasi ahli, data hasil belajar pada ujicoba produk, data hasil belajar pada implementasi produk, dan data angket minat belajar siswa setelah menggunakan media. Data yang dikumpulkan digunakan sebagai bukti sehingga penelitian pengembangan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif yaitu dengan menganalisis data yang diperoleh dari angket kebutuhan, review ahli materi dan ahli media, hasil analisis digunakan untuk memperbaiki produk pengembangan media video.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data kebutuhan guru peneliti ambil pada tanggal 28 April 2017 dengan melakukan wawancara kepada guru SSB yaitu guru merasa sangat penting menggunakan media pada kegiatan pembelajaran, guru mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran siswa lebih efektif menerima materi yang di ajarkan, media yang sering digunakan adalah alat peraga dan LCD video atau power point. Perubahan yang signifikan dengan menggunakan media video oleh guru pada proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Siswa menanggapi terhadap penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru yaitu siswa lebih tertarik dengan materi yang disampaikan, siswa lebih komunikatif, serta proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa memahami penyampaian materi dengan mudah. Berdasarkan hasil data kebutuhan siswa yaitu siswa ekstrakurikuler SSB SMP Negeri 2 Kemalang yang berjumlah 28 siswa dapat disimpulkan bahwa media video yang dibutuhkan adalah durasi waktu dalam melihat video 8 sampai 10 menit, penjelasan materi terperinci dan jelas, tampilan gambar berwarna, Irian lagu menggunakan instrumen musik.

Validasi ahli merupakan proses kegiatan menilai suatu rancangan produk, media pembelajaran akan lebih efisien dan efektif dari media yang lama atau tidak. Validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar ahli diminta untuk menilai sesuai dengan indikator kriteria penilaian, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya (Sugiyono, 2010).

Pada hasil validasi diketahui bahwa media pembelajaran video bencana gunung berapi masuk kedalam pada kriteria layak dengan rentang nilai 3,2% untuk digunakan, namun tetap perlu perbaikan pada media video pembelajaran berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh dosen ahli materi yaitu, komentar menurut validator media video telah dirasa baik secara keseluruhan materi mudah dipahami serta meningkatkan pengetahuan siswa. Saran yaitu kejelasan dalam alur pembelajaran perlu tidak urut dan warna tulisan perlu diubah dengan warna yang tidak kontras dengan tampilan.

Hasil validasi diketahui bahwa media pembelajaran video bencana gunung berapi masuk kedalam pada kriteria layak untuk digunakan dengan rentang nilai 2,9 namun tetap perlu perbaikan pada media video pembelajaran berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh dosen ahli media yaitu, komentar menurut validator beberapa slide video font dan warna perlu diperjelas. Saran yaitu agak diperhalus editing saat pergantian slide.

Produk pengembangandigunakan setelah media video dinyatakan layak maka dilakukan uji coba. Hasil uji coba menunjukkan bahwa hasil pre test sebelum diberi perlakuan siswa SSB rata-rata nilai adalah 53,85 sedangkan setelah diberi perlakuan rata-rata nilai post test 92,30 terdapat peningkatan 38,45% setelah menggunakan media pembelajaran video. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan sebelum menggunakan media video dan setelah menggunakan media video. Berikut ini adalah diagram hasil nilai rata-rata Pre Test dan Post Test:

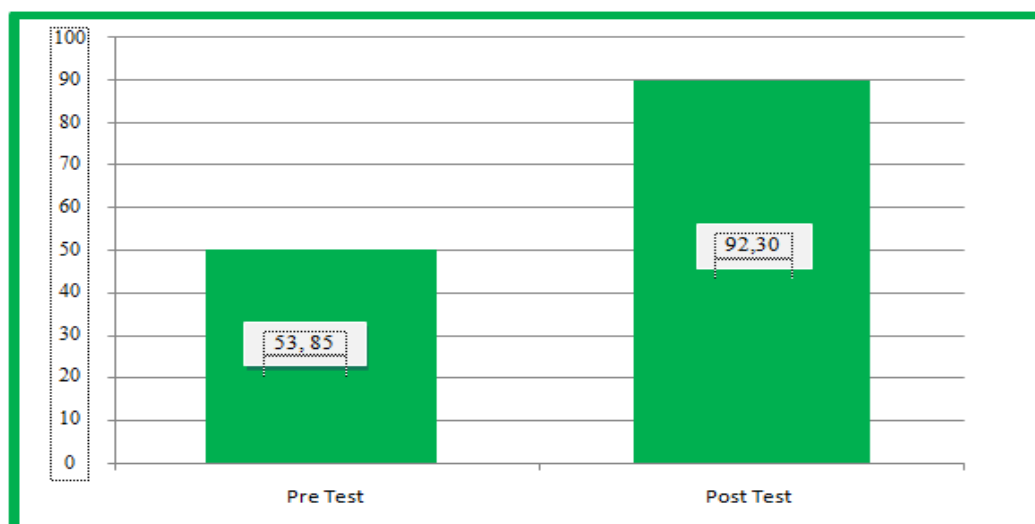


Diagram Hasil *One Group Pre Test - Post Test Design*

Pada penelitian sebelumnya yaitu penelitian oleh Budi Purwanti, 2015 diperoleh kesimpulan bahwa hasil nilai rata-rata dari sebelum menggunakan media video 69,19 menjadi 81,48 untuk peserta didik kelas XI TEI 1 dan untuk kelas XI TGB 2 nilai sebelum menggunakan media video 69,58 menjadi 81,55 sesudah menggunakan media video pembelajaran sehingga media ini membantu peserta didik mencapai nilai KKM 7,5 untuk seluruh peserta didik SMK Negeri 2 Kota Probolinggo pada umumnya.

4. PENUTUP

4.1 Pengembangan media pembelajaran video pada materi bencana gunung berapi, berdasarkan kriteria yang digunakan untuk pengembangan dengan menggunakan media video pada program kegiatan ekstrakurikuler SSB yaitu, video durasi/waktu 8 - 10 menit, penjelasan materi terperinci dan jelas, bentuk penjelasan dengan suara dan tulisan, tampilan gambar berwarna, dan iringan lagu menggunakan instrumen musik. Produk media yang dikembangkan pada penelitian ini layak digunakan di SMP Negeri 2 Kemalang, karena telah memenuhi indikator keberhasilan produk sesuai dengan kelayakan media video yang didapatkan dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian ahli materi memperoleh rata-rata skor 3,2 termasuk pada kriteria “layak” sedangkan hasil penilaian ahli media memperoleh rata-rata skor 2,9 termasuk pada kriteria “layak” untuk digunakan.

4.2 Teknik pembuatan pengembangan media video pembelajaran pada program kegiatan ekstrakurikuler SSB materi bencana gunung berapi dengan menggunakan

program Paint dan Wondershare Filmora dengan tipe file Windows Media Audio/Video file (wmv), yang menghasilkan produk video dengan kualitas resolusi tinggi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa setelah menggunakan media mengalami peningkatan yaitu rata-rata nilai post test pada siswa SSB sebesar 92,30, sebelum menggunakan media skor penilaian 53, 85 termasuk pada kriteria “kurang berminat” meningkat setelah menggunakan media menjadi 38,45 termasuk pada kriteria “berminat” untuk belajar bencana gunung berapi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. PT. RajaGrafindo Persada.
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak
- Hermon, Dedi. 2015. *Geografi Bencana Alam*. Jakarta: Rajawali Pers. PT. RajaGrafindo Persada.
- Mulyaningsih, Sri. 2015. *Vulkanologi*. Yogyakarta: Ombak
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Purwanti, Budi. 2015. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. Vol.3/ No.1.
- Putra, Nusa. 2015. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers. PT. RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarto, 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta